Дидактические игры и упражнения по развитию речи

СТАРШАЯ ГРУППА

«Чепуха»

Цель игры: воспитывать у детей интерес к слову, развивать чувство юмора.

Ход игры: каждый игрок загадывает какое либо слово, например: самолет или башенный кран или сухарик и т.д.

Выбранный водящий задает вопрос (каждому игроку – один), предполагающий действие, которое могло произойти с загаданным предметом.

1. Чем ты сегодня умывался? - Башенным краном.
2. На чем ты сидишь? - На сухарике.
3. Что ты съел утром? - Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени соответствует вопросу, становится водящим.

«Я знаю пять названий»

Цель игры: закреплять слова, входящие в группу обобщающих понятий: одежда, мебель, цветы и т. д.

Ход игры: воспитатель делится с детьми своими воспоминаниями из детства, о том, как играли дети. И вот с одной такой игрой воспитатель знакомит детей. Играть нужно с мячом. На каждый удар мяча о пол, нужно проговаривать слова.

Я знаю пять имен девочек: Аня – раз, Оля – два, Настя – три, Маша – четыре, Юля – пять.

Можно предложить для игры названия рек, городов, стран, диких и домашних животных, марки автомобилей и т.д.

Когда дети освоят правила игры, они сами будут выбирать себе обобщающее понятие.

«Скажи как можно больше слов о предмете»

Цель игры: учить детей согласовывать в речи существительные с прилагательными, развивать признаковый словарь.

Ход игры: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, собака – большая, лохматая, добрая, охотничья, пограничная и т.д.

Игру можно начинать с описания фруктов, овощей, животных и продолжать в последствие предлагая более сложные описания, например, скажи как можно больше слов о погоде, опиши музыку, книгу и т.д.

Например: книга может быть интересной, старинной, библиотечной, познавательной, детской, толстой, красивой, рваной, ценной, исторической и т.д.

«Какое что бывает»

Цель игры: учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять и подбирать, как можно больше сравнений, подходящих под это определение.

Ход игры: ребята, мы с вами очень часто играем в слова и поэтому знаем много интересных слов, и умеем правильно употреблять их. И поэтому я не сомневаюсь, что мы с вами справимся с трудными заданиями, которые приготовили нам дети подготовительной группы. Они решили проверить, готовы ли вы перейти в следующую группу. Дети записали вам вопросы и хотят проверить, справимся ли мы с их трудными заданиями. Что попробуем?

- Воспитатель зачитывает вопросы:

Что бывает зеленым? Крокодил, листок, краска, ель, бант, шорты ...

Что бывает широким? Улица, лента, река, поле, дорога, мост...

Что бывает вкусным? Торт, сок, ананас, пирожок, компот...

Что бывает твердым? Камень, человек, лед, слово, кирпич...

Что бывает нежным? Цветок, аромат, вкус, ребенок... и т.д.

- Молодцы, вы хорошо справились с заданием. Я обязательно скажу об этом детям подготовительной группы.

Закончи предложение

Цель игры: учить детей дополнять предложение, используя антонимы.

Ход игры: сегодня мы снова будем играть с мячом. Я знаю, что вам эти игры очень нравятся. Я буду говорить предложение, но не закончу его и брошу любому из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен будет закончить мое предложение и бросить мяч мне обратно. Но будьте внимательны, заканчивать предложение нужно используя слово противоположного значения. Вы готовы, тогда я начинаю.

- Сахар сладкий, а перец...горький. Весной листья на деревьях вырастают, а осенью...падают. Дорога широкая, а тропинка...узкая. Звери бывают хищные, а бывают и...травоядные. И т. д.

«На одну букву»

Цель игры: развитие фонематического слуха, обогащение словарного запаса.

Ход игры: данную игру следует проводить при знакомстве детей с буквами.

Дети сидят в кругу и выбирают с какой буквой они будут играть. Выбрав букву, начинают по очереди называть слова, начинающиеся с данной буквы. Выигрывает тот, кто скажет последнее слово на данную букву.

Следует предлагать детям, чтобы они называли не только слова – существительные, но и прилагательные и глаголы.

Так, например, выбрав в игре букву Д можно в игре предлагать слова: древний, дорогой, дорога, дождливый, дача, домино, дремать, думать и т.д.

«Любопытный» (второй вариант игры)

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что сейчас им будут заданы вопросы, а отвечать на них можно только словами, начинающимися с определенной буквы. Например: дети выбрали букву М.

Воспитатель начинает спрашивать:

- Что ты любишь из еды? - Мороженое.
- Куда ты поедешь летом с мамой? - На море.
- Что дает корова? - Молоко.
- Какие профессии ты знаешь? - Маляр, милиционер, музыкант.
- Какие города знаешь? - Москва, Минск, Мадрид, Мехико.

«Снеговика»

Цель игры: закреплять словарь; упражнять в согласовании прилагательных с существительными, в составлении простых и сложных предложений, простых описаний.

Ход игры: воспитатель показывает детям игрушечных снеговиков и предлагает послушать про них историю. И не только послушать, но и принять в ней участие.

- Однажды ночью снеговика и снежные бабы ожили. Стоят, смотрят друг на друга и радуются. Какие все разные, какие нарядные! Загордились они, подняли свои носы кверху и стали хвастаться друг перед другом: кого как назвали? У кого из чего сделаны руки? У кого какие глаза, нос, рот, волосы. Воспитатель дает образец описания, по ходу указывая на части снеговика, предметы, о которых идет речь.

- Первой вышла снежная баба и говорит: « Я – снежная баба Бусинка. Я люблю все круглое. У меня круглое тело и голова. И даже руки круглые. Они сделаны из снежных комков. Глаза, нос и рот у меня сделаны из разноцветных бусин. Глаза – синие бусинки, нос – зеленые бусинки, рот – красные бусинки. А вот волос у меня нет. И не надо. Я хочу, чтобы голова моя была круглая, как бусинка.

Вдруг раздался голос: « Хороша ты, Бусинка! А я еще лучше!». Все посмотрели на снеговика, и тот продолжал...

Далее по цепочке высказываются все дети. Воспитатель соединяет детские описания репликами, например: « Не успел снеговик (называет имя) закончить расхваливать себя, как на середину вышел другой снеговик. « И про меня, и про меня послушайте!» - послышалось со стороны». И т.д.

- Выслушали друг друга снеговики и снежные бабы. У всех имена замечательные, ручки хорошие, а от лиц глаз не оторвешь. Им бы успокоиться, но нет. Спор вспыхнул с новой силой. Стали снеговики хвастаться, у кого какая одежда, у кого лучше украшения.

Далее работа проводится по аналогии с первой частью. Здесь воспитатель, а затем и дети перечисляют предметы одежды, головные уборы и украшения (если есть). В описании обозначают цвет предметов и по возможности другие характеристики.

- Спор снеговиков и снежных баб услышало чудо – дерево и говорит им:

- Не надо спорить. Все вы не похожи друг на друга. Так вы же этого и хотели. Вы красивые и нарядные снеговики и снежные бабы. Я целую неделю люблю вас. Но вот что бы мне хотелось узнать от вас. Обо всем вы поговорили, а вот о предметах, которые у вас в руках, ничего не рассказали. А ведь дети дали их вам недаром.

Чудо – дерево подумало, что каждый снеговик с радостью расскажет ему, какой предмет у него в руке и для чего он нужен.

Но снеговики молчали. Оказывается, они ничего не знали о предметах, которые им дали дети. Ребята, расскажите своему снеговика и другим: какой предмет вы ему дали? Для чего он нужен? Что с ним делать?

Далее работа проводится по аналогии с предыдущими частями.

- Так снеговики узнали о предметах, которые им дали дети. Они были им очень благодарны. И с тех пор, когда наступала ночь, они больше не спорили друг с другом. Они дружно и весело проводили время. А как вы думаете, что они делали?

Дети перечисляют действия, соответствующие функциям предметов в руках снеговиков, например: играли, подметали, шили, катали, подбрасывали и т. д.

Скорее всего эту игру следует провести в несколько этапов. Очень удачный вариант, когда дети сами на занятиях по аппликации и лепке сделают и украсят своего снеговика или снежную бабу, а затем расскажут о них. (Т.И. Гризик, Л.Е. Тимощук)

«Найди принцессу»

Цель игры: активизировать в речи предлоги.

Ход игры: воспитатель рассказывает историю про девочку Машу и принцессу.

Жила – была девочка Маша. Пошла она как – то раз в лес по грибы, по ягоды. Нашла полянку, а ягод на ней видимо - невидимо. Обрадовалась Маша, стала собирать их в корзинку, вдруг слышит, зовет ее кто – то. Посмотрела Машенька вокруг и видит, что стоит посреди полянки дерево, веточки вниз опустило, шелестит листочками и жалобно зовет. Подошла Машенька к деревцу и услышала как оно шепчет: девочка, я маленькая принцесса, меня заколдовала злая волшебница, и сказала, что я буду так

стоять, пока ее кто –нибудь не найдет и не заставит меня расколдовать. Помоги мне, пожалуйста!

Ребята, может быть, мы вместе с Машенькой попробуем отыскать злую волшебницу?

Где же она могла спрятаться. Ведь она могла превратиться в листочек, травинку, грибок и затеряться где угодно. Где же нам ее найти?

Дети высказывают свои предположения: под елью, в коре березы, на сосне, под старой корягой, под крылом птицы, в гнезде, в муравейнике и т.д.

Когда дети назовут достаточное количество предлогов, воспитатель может согласиться с последним высказыванием или, удивившись сказать « Да вот же она где спряталась, в берлоге между двух сосен. Ура! Принцесса расколдована!

«Собери коллекцию»

Цель: расширение, закрепление и конкретизация словаря.

Данная игра проводится при участии родителей. Дается задание подобрать дома красивые слова. Это могут быть осенние, зимние, теплые, сладкие, легкие, тяжелые, железные, стеклянные, мягкие и т.д. слова.

Эти слова можно предложить красиво наклеить или нарисовать на листах и принести в группу. По результатам этой работы в группе создаются книжечки, в которые объединяются эти картинки или рисунки, соответственно данному определению. Например: «мягкие слова» - на всех картинках этой книжки предметы и объекты соотносятся с прилагательным мягкий (-ое, -ая, -ие): мягкий диван, мягкая подушка, мягкое кресло, мягкий свитер.

«Скажи по другому»

Цель игры: познакомить детей с одним из видов словарей – « Словарем синонимов русского языка».

Ход игры: - Ребята, у нас на полочке «умных книг» появились новые книги. Вы, наверное, уже обратили на них внимание. Правда они без картинок и, наверное, показались вам не интересными. Но вы знаете, эти книги очень важны и нужны, всем, кто хочет быть грамотным. Называются они - словари. И вот с одним из словарей - словарем синонимов русского языка, я вас сейчас познакомлю.

Очень богат наш с вами русский язык, очень в нем много разных слов. И вы знаете, об одном и том же, оказывается можно сказать разными словами. Давайте я вам сейчас покажу, как это можно сделать с помощью нашего словаря.

Вот например говорят: искусный мастер – это какой мастер? Как сказать по другому. Давайте с вами обратимся к словарю. Оказывается, искусный мастер – это умелый, опытный.

Отважный солдат – это какой солдат?... смелый, храбрый.

Верный друг – это какой?... преданный, надежный, постоянный

Суровая зима – это какая?... холодная, морозная и т.д.

Словари должны быть под рукой у вас всегда, и как можно чаще следует с детьми обращаться к ним за помощью.

«Волшебный стул»

Цель игры: вводить в словарь детей слова, обозначающие нравственные качества человека, учить видеть в людях эти качества.

Ход игры: воспитатель предлагает детям встать в круг, в центре ставится какой –нибудь красивый стул. Дети идут по кругу и поют:

Кто сегодня всех красивей?
Кто сегодня всех счастливей?
Поскорее появись!
На волшебный стул садись!

По очереди дети садятся на этот стул, и каждый по кругу должен сказать о сидящем что –нибудь хорошее, доброе.

Перед началом игры воспитатель рассказывает детям о том, что волшебный стул умеет дарить детям добрые качества и, наоборот, отнимает у них все плохое. Но, чтобы увидеть это, нужно смотреть волшебными глазами на того, кто сидит на волшебном стуле.

«Почему слон добрый?»

Цель игры: учить детей строить сложноподчиненные предложения.

Ход игры: дети делятся на несколько групп. Каждой группе педагог задает несколько одинаковых вопросов:

Почему слон добрый?
Почему собака добрая?
Почему лиса добрая?
Почему змея добрая?

Каждая группа должна ответить на вопросы, когда тех или иных зверей можно назвать добрыми.

Например: слон добрый потому, что он возит на себе детей. Змея добрая потому, что из ее яда делают людям лекарства. Собака добрая потому, что она любит людей, которые к ней хорошо относятся, охраняет их и их дом. И т.д.

«Мы поэты»

Цель игры: развивать воображение, творческие способности детей.

Ход игры: дети с воспитателем рассматривают книги, в которых собраны любимые стихи, потешки, чистоговорки. Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, как называются люди, которые пишут стихи?

А хотите ли вы попробовать, может быть и из вас получаться поэты. Может быть и мы попробуем что –нибудь сочинить. Давайте порадуем друзей, родителей и самих себя. Я предлагаю начать с чистоговорок – смешинок, чистоговорок – небылиц.

Воспитатель начинает, а дети придумывают веселые концовки:

Бака – бака – бака, играет в мяч...собака.
Рова – рова – рова, на дубу сидит...корова
Зайчик – зайчик, где бывал...на полянке танцевал и т.д.

«Найди по признакам»

Цель игры: продолжать развивать словарный запас у детей, учить логически мыслить.

Ход игры: назовите детям какое – либо определение и попросите их перечислить как можно больше предметов, к которым подходит это определение. Например, к определению «железный» могут быть предложены следующие предметы: железная посуда, железная дверь, железные нервы, железный характер и т.д.

Затем можно усложнить задание. Дети должны перечислить предметы, подходящие сразу к двум заданным определениям. Например: к определениям «железный» и «длинный», могут быть предложены следующие предметы: железный и длинный коридор, железные и длинные рельсы, железный и длинный гвоздь и т. д.

Эти задания могут выполняться группами детей и на время.

«Летает – не летает»

Цель игры: способствовать обогащению словарного запаса детей, развивать наблюдательность, внимание

Ход игры: эта игра хорошо знакома взрослым и детям. Она проста в организации и доступна детям любого возраста. В ее основе элементарные формы сравнения, сопоставления, используя которые, можно придумать множество самых разнообразных вариантов: плавает – не плавает, рисует – не рисует, движется – не движется, растет – не растет, дышит – не дышит и т.д.

Лучше всего эту игру проводить в движении – поднимать руки или ловить мяч. Если дети при ответах допускают много ошибок, то игру нужно организовать как практический эксперимент по выявлению тех или иных свойств, качеств предметов – опускать разные предметы в воду, пробовать ими рисовать, двигать и т.д.

«Чей, чья, чье?»

Цель игры: учить детей изменять слова с помощью суффиксов.

Ход игры: игру можно проводить в кругу с мячом. Воспитатель задает вопрос и бросает мяч, тот кому бросили мяч, ловит его и бросает обратно, при этом отвечая на заданный вопрос.

У коровы чьи рога? Коровьи.

У барана копыта? Бараньи

У овцы шерсть? Овечья

У кролика пух? Кроличий

У козы молоко? Козье

У козла борода? Козлиная и т.д.